

DAFTAR PUSTAKA

- Dipa, Ayu Sahlina. 2015. *Pembuatan Game Edukasi “Puzzle Qur’an Juz 30” Berbasis Android Menggunakan Unity 3d*. Solo: Universitas Negeri. Solo
- I Nyoman, Diva Purnama Yasa. 2015. *Aplikasi Pembelajaran Menulis Angka Berbasis Android*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Jeffry B. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG)*. Palembang: STMIK MDP.
- Ngakan, Agung, Bagus Purwantara. 2014. *Aplikasi Doa Sehari-Hari Umat Hindu Berbasis Teknologi Android*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Nita Aryani. 2012. *Pembuatan Games Puzlle Gambar Pahlawan Nasional Menggunakan Adobe Flash*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Pura, Rizky Catur. 2016. *Pembuatan Game Edukasi Pintar Memilih Sampah Berbasis Android*. Solo: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.
- Purnomo, Fendi Aji dkk. 2016. *Pembuatan Game Edukasi Petualangan Si Gemul Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak*. Solo: UNIVERSITAS SEBELAS MARET.
- Putra, Dian Wahyu, Nugroho, dan Puspitarini. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, Jawa Timur*: UNIVERSITAS MERDEKA PASURUAN.
- Salman, Afan Galih, Natalia chandara, dan Norman. 2013. *Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indosnesia Berbasis Android*. Jakarta Barat: UNIVERSITAS PALMERAH.
- Satrya, Agung, Wijayyanto. 2012. *Aplikasi Game Puzzle dengan J2ME*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Toni Hariyadi. 2013. *Game Puzzle Obyek Candi Berbasis J2ME*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Yuniar Supardi. 2014. *Semua Bisa Menjadi Programmer Andrdroid – Case Study*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.